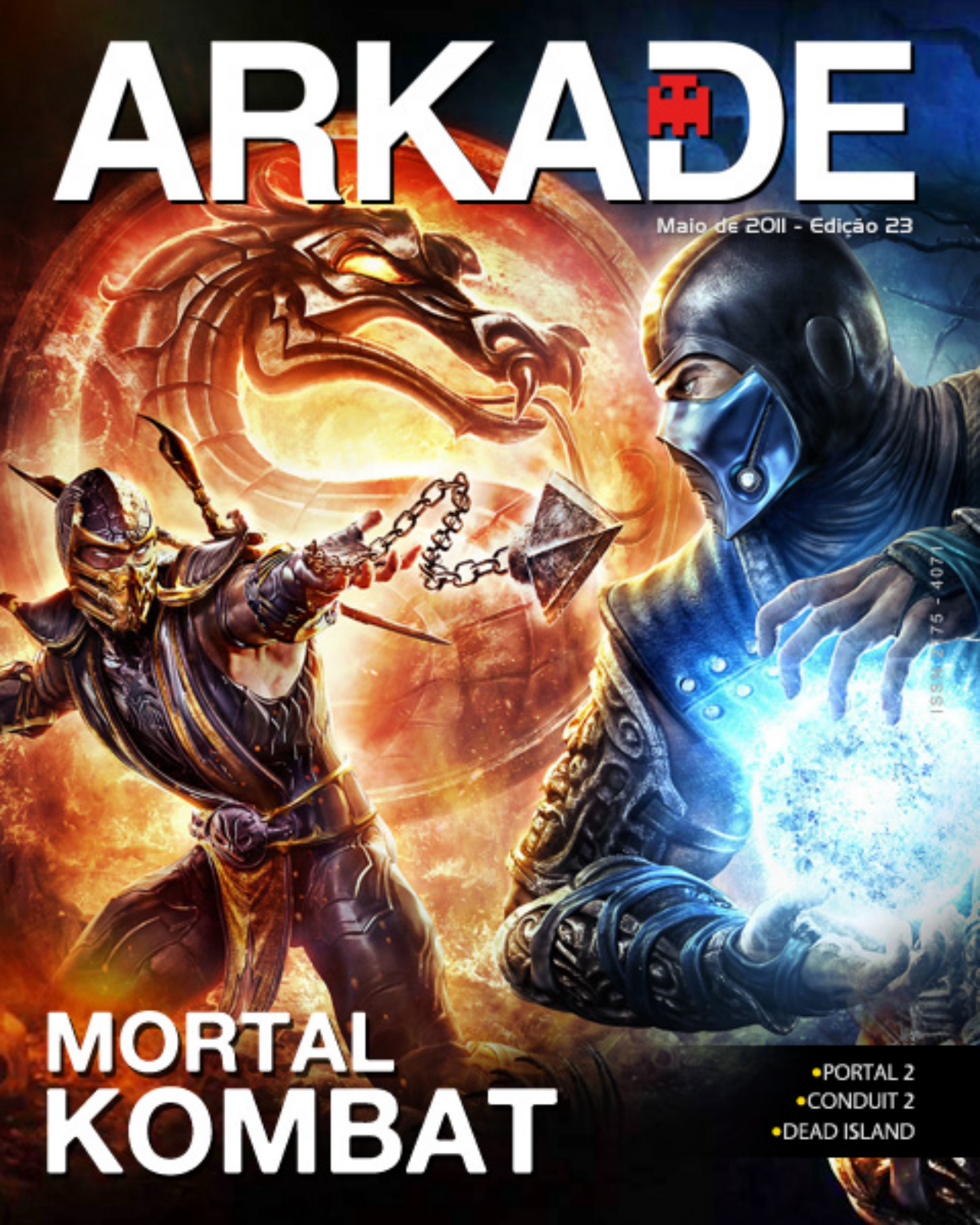
ARKADE

Maio de 2011 - Edição 23



ISSN 2175 - 4071

MORTAL KOMBAT

- PORTAL 2
- CONDUIT 2
- DEAD ISLAND

APOIO

Phocusinteract

GREENPEACE

DigitalPress

SUA MARCA AQUI!

produzido por:

O renascimento de um clássico

Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt

Design:
Erick Drefahl

Colaboradores:
Carlo Valentini
Daniel Silva
Guilherme Pacelli
Maurício Piccini
Natanael Rabelo
Renan Rossito
Rodrigo da Silva
Rodrigo Muniz
Tabriz Vivekananda
Thiago Abrahams

Marketing:
Suzane Skroch

Me recordo com detalhes quando, no início da década de 90,eu estava jogando nos fliperamas de um shopping no interior de São Paulo, e uma máquina de jogo de luta me chamou a atenção. Na tela, um personagem careca arrancava o coração do seu oponente, um ninja azul que soltava rajadas de gelo pelas mãos. Fiquei tão impressionado pela alta violência e realismo gráfico do jogo (na época Mortal Kombat utilizava gráficos fotorrealistas) que esqueci das outras máquinas e gastei todas as minhas fichas nela. Mal sabia eu que estava jogando o que viria a ser uma das maiores franquias de jogos de luta da história. Depois disso vieram várias continuações do jogo, igualmente incríveis, para os consoles domésticos. Entretanto, a série começou a mudar muito com o tempo, e a partir de Mortal Kombat 4, a franquia começou uma decadência meteórica, até que a Midway, produtora do jogo, faliu em 2009. O prognóstico para a série, sem produtora e com milhões de fãs decepcionados, ficava cada vez mais sombrio. Quando a Warner adquiriu os direitos do jogo e anunciou um reboot da série, gamers de todo o mundo olharam desconfiados, mas com um ar de esperança, pensando se o game conseguiria trazer de novo a felicidade aos nossos corações negros, sedentos por fatalities. É sobre este jogo que fizemos a matéria de capa desta edição: um novo Mortal Kombat e uma promessa de trazer a franquia de volta ao lugar em que um dia esteve.

Raphael Cabrera
@raphadko

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br
ISSN 2175 - 4071

ÍNDICE

Cartas

Variedades

Bitbox
Lego: Muito mais que um brinquedo de criança

Personagem do mês
LeChuck (Monkey Island)

Reviews
Mortal Kombat
Conduit 2
Portal 2
Socom 4

Especial
Entrevista com Hector Sanchez

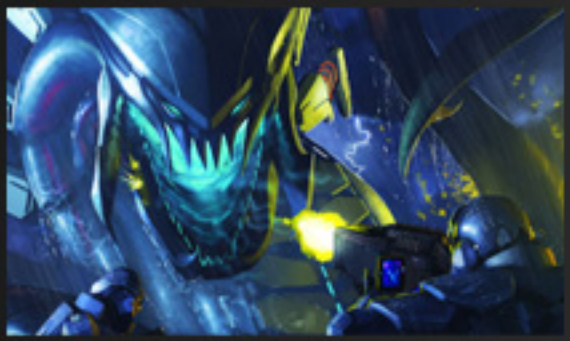
Previews
Driver: San Francisco
Dead Island

Clássicos
Comix Zone
Outcast
Vigilante 8

Geek Stuff

Networks

Voice Chat
A queda da PSN



CLIQUE AQUI E
RECOMENDE A ARKADE NO

twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

QUANTIC DREAM

Vocês sabem se a Quantic Dream, produtora do game Heavy Rain, vai produzir algum jogo multiplataforma, porque esse jogo é muito bom e infelizmente só foi lançado para Playstation 3.
Via Formspring

Arkade: Não sabemos se o contrato de exclusividade deles com a Sony foi apenas para Heavy Rain ou valerá para outros títulos futuros. A Quantic Dream já produziu jogos para outras plataformas, por exemplo Indigo Prophecy, que saiu para PC.

PROJECT CAFE

Quais suas expectativas para o Project Cafe, novo console da Nintendo?
via Formspring

Arkade: Ainda é cedo para criar expectativas, mas se todos os boatos forem confirmados, podemos esperar um ótimo console. Vamos ver se a Nintendo conseguirá trazer de volta os gamers hardcores como está planejando.

REVISTA IMPRESSA

Olá, gostaria de saber se vocês pretendem lançar edições da revista Arkade sem ser virtualmente e passar a comerciá-las.
Via Formspring

Arkade: Lançar a revista impressa? Por enquanto não temos planos, nossas forças estão concentradas em expandir a revista virtualmente por enquanto.

EASTER EGGS

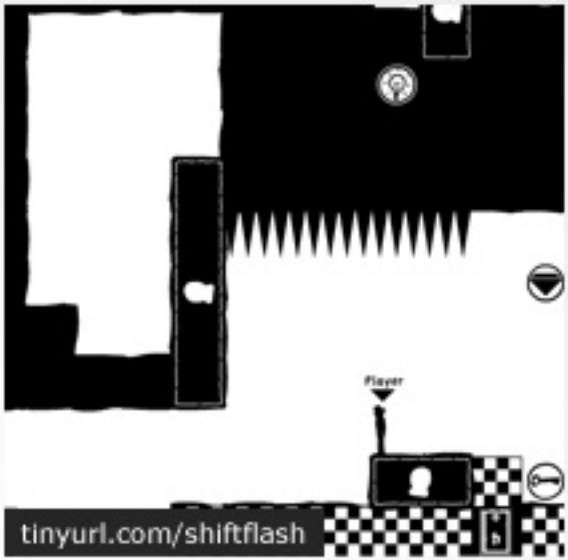
Durante o capítulo 2 de Portal 2, na sala de testes 6, GLaDOS resolve tacar um monte de lixo em você. Um destes objetos é um rádio. Pegue-o para ouvir uma versão instrumental da famosa música-tema do primeiro Portal, "Still Alive".

CURIOSIDADES

David Hayter, famoso por dublar o personagem Solid Snake, é um roteirista respeitado em Hollywood. Ele trabalhou no roteiro dos filmes X-Men, X-Men 2, e Watchmen.

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Police Quest 3 (PC)

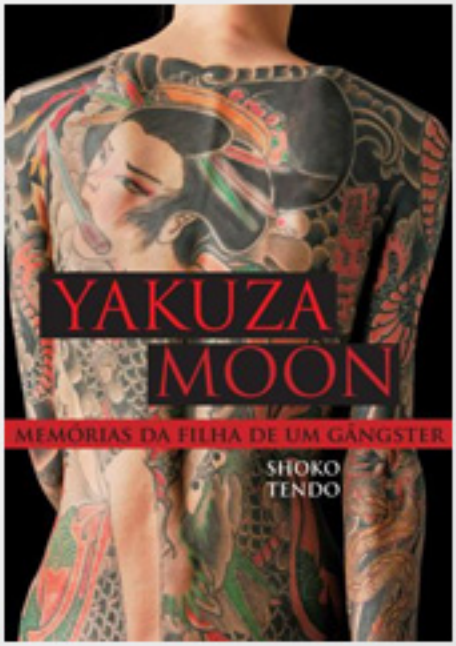


JOGOS EM FLASH - SHIFT

Shift é uma série de games que vai testar o seu raciocínio, e também a sua paciência. Basicamente, você controla um personagem preto sobre um fundo branco, e deve chegar até a porta de saída de cada fase. Porém, ao apertar a tecla "shift" tudo se inverte, o que era chão vira céu e o que era preto fica branco. Isso abre um novo leque de possibilidades no game, e certamente consegue dar um nó na cabeça da gente. Difícil, e muito viciante.

CULTURA - YAKUZA MOON

A bela e tatuada Shoko Tendo tem muita história para contar. O best-seller Yakuza Moon traz relatos da vida intensa desta mulher, criada em meio à Yakuza, a temida máfia japonesa. Nascida na família de um rico chefe da Yakuza, Shoko sofreu uma severa discriminação por parte de professores e colegas na sua juventude. Além disso, Shoko tinha um ambiente familiar muito conturbado: o pai era bêbado e a família estava endividada. A jovem rebelou-se, e, aos 15 anos já fazia parte de uma gangue. Drogas e tentativa de suicídio vieram com os anos. O momento crucial é a decisão de Shoko começar a tatuar-se, em um ato de tomar posse de si mesma. Yakuza Moon mostra como uma jovem abalada por um ambiente altamente complexo consegue dar um rumo diferente a sua vida.



COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:
Livrarias Curitiba

LECHUCK

Na época em que fizemos a matéria no blog Arkade sobre os 10 maiores vilões dos games, LeChuck foi mencionado com honras na nossa redação. E não é por acaso, afinal ele é o principal vilão nos jogos da série Ilha dos Macacos e é sem dúvidas o mais malvado pirata a navegar os sete mares.

Com sua figura temível e sua personalidade malvada e ao mesmo tempo cômica, suas aparições no jogo frequentemente causam arrepios e também algumas risadas. Justamente por esse seu jeitão malvado e atrapalhado, LeChuck consegue ser um vilão extremamente carismático e querido pelos fãs.

O pirata tem uma obsessão por Elaine, a dramática governadora da Ilha Melee, e mesmo depois de morto (vale lembrar que ele morreu tentando impressioná-la), ele está sempre tentando sequestrá-la para casar-se com ela, viva ou morta. Além disso, LeChuck tem uma queda por tesouros perdidos e artefatos vudus, relíquias que lhe concederão os poderes que tanto almeja para exercer a soberania sobre os mares.

Entretanto, o pirata fantasma sempre acaba se frustrando. Seus planos perversos acabam indo por água abaixo graças a Guybrush Threepwood, o mocinho do jogo e verdadeiro amor de Elaine, o que faz dele o inimigo número um do temível pirata vudu.

LeChuck já tomou várias formas nos jogos da série: já foi fantasma, espectro, demônio e até zumbi! Independente de sua forma, sua fama de ser o mais terrível pirata a nevegar os sete mares sempre o acompanha, e a cada jogo ele retorna mais poderoso, e com um plano ainda mais maligno para botar em prática.

Infelizmente, a franquia Monkey Island não obteve continuações de qualidade depois que passou a ser publicada pela Telltale Games, mas os remakes dos dois jogos originais, que foram produzidos pelo mestre do game design Tim Schafer, trouxeram aos gamers de PC, iPhone e iPad uma bela dose de nostalgia, com belos gráficos e uma excelente dublagem em português.

Se você nunca jogou Monkey Island, não perca a chance de enfrentar o pirata fantasma LeChuck nestes excelentes remakes! Sem dúvida, ambos os games são garantia de alguns arrepios e muitas risadas!

LEGO

MUITO MAIS QUE UM BRINQUEDO DE CRIANÇA

Antes que você diga "ué, por que tem uma matéria sobre um brinquedo de criança na revista Arkade?", lembre-se que as pecinhas de Lego são muito mais que um brinquedo infantil e já se enraizaram em diversos nichos da culturas pop, inclusive nos nossos queridos games.

Bom, mas antes de falar sobre os games, vamos voltar no tempo e descobrir como foram criados estes bloquinhos que fazem a alegria das crianças (e também de muitos marmanjos!). As primeiras peças de Lego foram criadas no ano de 1932, por um carpinteiro dinamarquês chamado Ole Kirk Christiansen.

Ole Kirk Christiansen, pai do LEGO

Oficina de Christiansen, 1932

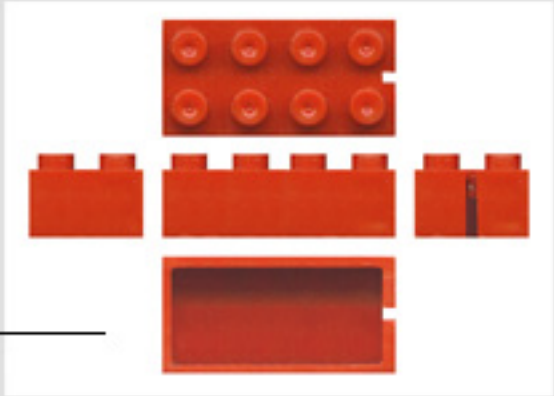
Por conta da grande crise de 1929, a demanda pelos produtos e serviços de carpintaria do Sr. Christiansen andava bem fraca naquela época. Como ninguém mais encomendava móveis, ele decidiu aproveitar seu tempo livre para inventar brinquedos, atividade esta que começou como um simples hobbie.

Em 1932, o Sr. Christiansen estava trabalhando em um novo tipo de jogo que misturasse a inventividade dos quebra-cabeças com a mobilidade dos brinquedos tradicionais. Esta ideia o levou a criar pequenos bloquinhos de madeira que podiam ser encaixados uns nos outros. Estavam criados os "avôs" do Lego.

Somente dois anos após inventar os bloquinhos foi que o carpinteiro decidiu dar um nome para a sua criação. Em 1934, ele batizou sua pequena companhia de Lego, uma aglutinação da frase "leg godt", que no idioma dinamarquês significa algo como "brinque direito". Coincidentemente (ou não), a palavra Lego também pode ser traduzida do latim para algo semelhante a "eu monto".

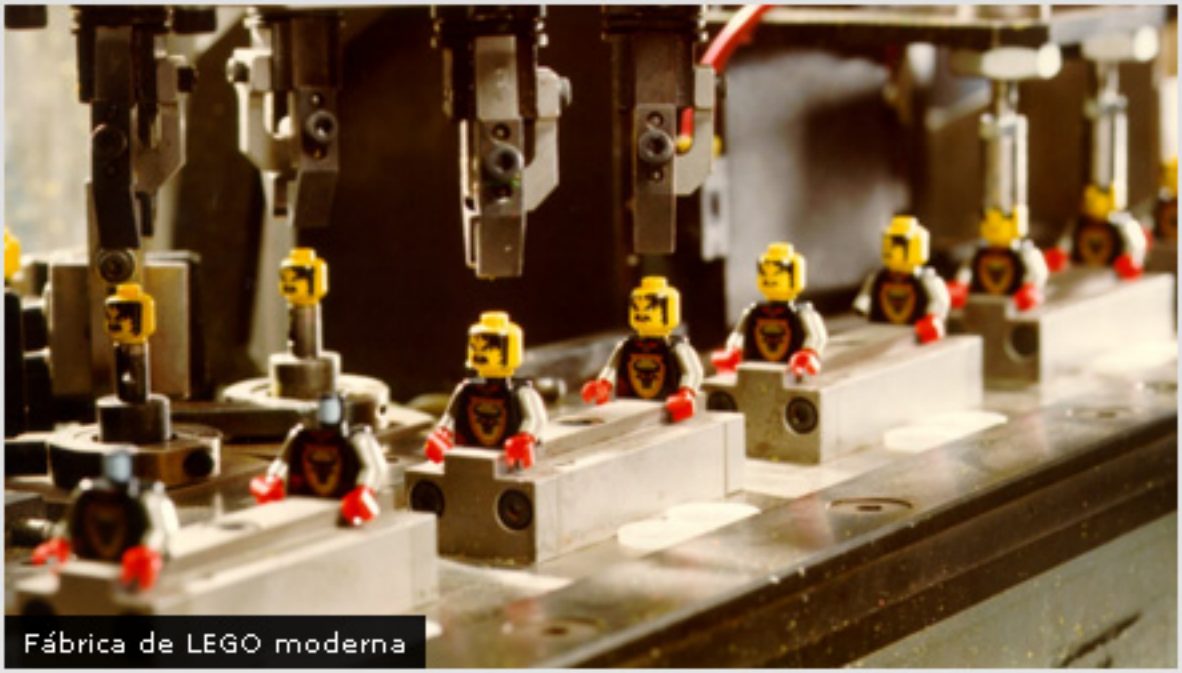
Em meados da década de 40, as lojas de brinquedos foram invadidas pelos Kiddicraft Self-Locking Building Brick, tijolinhos de montar fabricados e patenteados no Reino Unido. O brinquedo era bastante semelhante ao Lego dinamarquês, mas com um grande diferencial: eram feitos de plástico, material que é muito mais maleável e otimiza a produção em grande escala.

LEGO



Empolgado (ou enciumado) com o sucesso dos tijolinhos ingleses, o (ex-)carpinteiro tratou de estudar minunciosamente o brinquedo concorrente. Em 1949, ele largou a madeira, investiu em maquinário e criou os Automatic Binding Bricks, praticamente os pais das pecinhas de Lego que temos hoje.

Já no início da década de 50 as peças de Lego passaram pela sua última reformulacão significativa, o que tornou-as praticamente universais com todas as variações de Lego posteriormente fabricadas. Acredite, se você pegar uma peça de Lego lançada em 1953 e outra que acabou de sair da loja, elas vão se encaixar perfeitamente!



Fábrica de LEGO moderna

Bom, para resumir a enorme evolução da empresa, atualmente o grupo Lego já possui fábricas ou lojas em mais de 140 países - inclusive no Brasil - e gera mais de 10 mil empregos ao redor do globo. A variedade de produtos só cresceu, e hoje temos pacotes específicos para montar cidades, castelos, naves espaciais, dinossauros, navios piratas e mais uma infinidade de coisas.

Temos ainda os kits de Lego exclusivos para a robótica, que apresentam motores, sensores e peças mais avançadas, que instigam a criação de robôs que possam executar determinadas atividades. Estes pacotes são muito utilizados em escolas, que participam inclusive de competições. Os bloquinhos também são amplamente utilizados em aulas de matemática, engenharia e raciocínio lógico.

Com uma marca mais do que consolidada na área dos brinquedos, de uns anos para cá a empresa resolveu se aventurar em novos terrenos: entre roupas, filmes e parques temáticos, o destaque vai para os games e produtos licenciados de grandes franquias do cinema e da literatura.

Com esta diversificação quem saiu ganhando fomos nós, os gamers, pois os jogos da série Lego conseguiram mesclar de maneira muito divertida o melhor de dois mundos: de um lado, temos o visual sempre simpático e colorido dos bloquinhos. De outro, os personagens carismáticos e histórias saídas diretamente dos livros e roteiros de cinema.

Star Wars, Batman, Harry Potter, Indiana Jones e o game Rock Band já foram transformados em bloquinhos nos games de Lego. Em breve, os Piratas do Caribe também vão embarcar nesta onda. O game Prince of Persia seguiu o caminho contrário, e virou um kit de pecinhas para ser usado da maneira tradicional.

Apesar de manter um tom mais humorístico, as versões Lego de grandes obras - que são adaptadas aos games pela Traveller's Tales - são muito respeitosas, e recriam com perfeição os momentos mais emblemáticos do material original, com total atenção ao desenvolvimento de personagens, cenários e figurinos.

Entre os títulos mais memoráveis da série Lego nos videogames, podem ser destacados os games que abordam a trilogia clássica da série Star Wars, que foi um sucesso de público e crítica, e os recentes games do Harry Potter, que acompanham diversos anos da educação do bruxinho em Hogwarts.

Maior Mario de Lego do mundo - criado com 40 mil peças

Além disso, não é de hoje que artistas se utilizam das pecinhas Lego para construir verdadeiras obras de arte, como estas que você pode conferir em algumas imagens que ilustram esta matéria, feitas pelo artista Nathan Sawaya, especialista em esculturas feitas de Lego.

E falando em arte, vale ressaltar que o Brasil detém o recorde de maior torre de Lego do mundo, com 31,19 metros de altura! A torre foi construída por milhares de voluntários no início de 2011, em um shopping de São Paulo. Para quebrar o recorde, foram utilizadas mais de 500 mil peças de Lego!

Maior torre de Lego do mundo

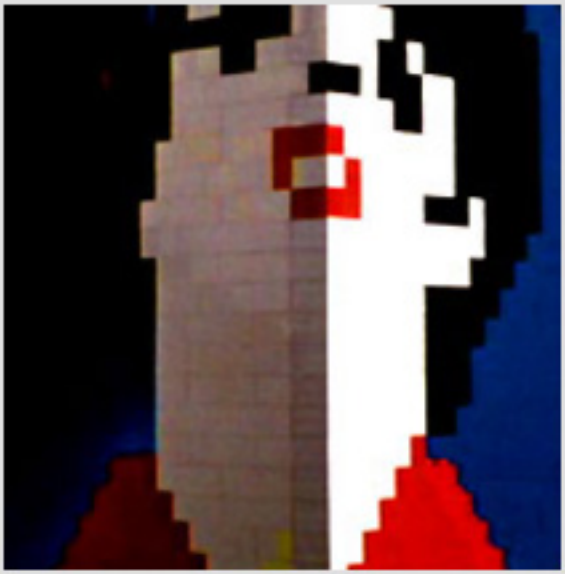
CURIOSIDADES SOBRE LEGO

Confira algumas curiosidades muito interessantes sobre o mundo de Lego:

- De acordo com um estudo da Universidade de Copenhagen, com apenas 6 peças diferentes de Lego você pode criar mais de 915 mil combinações diferentes!

- A banda de rock The White Stripes tem um clipe todo feito de Lego, que foi animado com a técnica de animação stop motion.

- A margem de erro máxima permitida na fabricação de uma peça de Lego é de dois milésimos de milímetro. Isso é menos do que a espessura de um fio de cabelo!



O rigoroso processo de fabricação do Lego

- Na Inglaterra, um sujeito chamado James May construiu uma casa toda feita de Lego! O trabalho demorou mais de um ano para ser concluído, e aproximadamente 800 milhões de pecinhas foram utilizadas!

- Em uma parceria com a NASA, este ano a Lego vai enviar kits de bloquinhos para a Estação Espacial Internacional, com o intuito de entreter os astronautas e estudar os efeitos da microgravidade nas construções.

- Proporcionalmente, existem 62 bloquinhos de Lego para cada ser humano da Terra.

- Os tijolinhos de Lego comercializados em um ano seriam suficientes para dar 5 voltas ao redor da Terra.

- Atualmente existem quatro parques temáticos de Lego - chamados Legolands - no mundo: um na Dinamarca, um na Inglaterra, outro na Alemanha e o último nos Estados Unidos.

ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

REVIEWS

MORTAL KOMBAT

CONDUIT 2

PORTAL 2

SOCOM 4

MORTAL KOMBAT

O clássico definitivamente está de volta, mais brutal e violento do que nunca

X360, PS3 | Luta | 4 jogadores | Produtora: NetherRealm | Publisher: Warner

Mortal Kombat é uma franquia que marcou a infância de muita gente. Criado pela Midway no início da década de 90, o game se destacou dos demais jogos de luta por apresentar violência explícita e gráficos realistas para a época, mas o charme da série se perdeu com o passar dos anos, e os títulos mais recentes da série amargaram sucessivos fracassos.

Felizmente, a Warner decidiu dar uma chance ao game e comprou da falida Midway os direitos da franquia. Um dos criadores da série, Ed Boon, e outros ex-funcionários da Midway formaram o NetherRealm Studios, e encararam a difícil missão de dar um reboot nesta famosa série com milhares de fãs ao redor do mundo.

Com a ajuda de uma monstruosa campanha de marketing, a expectativa criada em torno do novo Mortal Kombat foi avassaladora. Felizmente, a novata NetherRealm Studios não se deixou intimidar, e colocou no mercado não só o melhor Mortal Kombat desde a trilogia clássica, como também conseguiu fazer deste um dos melhores games de luta dos últimos tempos.

Embora muita gente o chame de Mortal Kombat 9, na prática o jogo é um recomeço para a série, e isso é explicado na história do game com a ajuda de uma viagem no tempo: prevendo a aniquilação de todo o plano terrestre, o deus do trovão Raiden manda, do futuro, uma mensagem para si mesmo no passado. A ideia é

que o Raiden do passado modifique os acontecimentos do torneio, para que uma nova linha do tempo seja criada, e o futuro apocalíptico que ele anteviu não se concretize.

A ideia parece estranha, mas se encaixa muito bem na proposta de reinventar a franquia: no modo Story, o jogador passará por situações que acontecem durante os três games clássicos da série, e poderá reviver algumas batalhas épicas e rever antigos conhecidos como os grandalhões Goro e Kintaro.

Este é o primeiro acerto do game: o modo Story é denso, relativamente longo e certamente vai fazer a alegria dos fãs antigos do game. Muita coisa é contada (ou recontada) neste modo, e vários fatos importantes da mitologia da série são reinterpretados, ou ganham novas explicações, que caem muito bem na renovação proposta pelo jogo.

Por que Jax implantou braços robóticos em seu corpo? O que aconteceu com Kabal para ele ter de usar aquela máscara medonha? Qual é a origem da guerreira Mileena? Estas são algumas das respostas que o modo Story vai lhe dar, tudo amarradinho em uma trama concisa que não é digna de um Oscar, mas certamente consegue te manter interessado do começo ao fim.

Outra modalidade offline que garante boa diversão é a Challenge Tower. Este modo conta com nada menos que 300 missões, que colocarão à prova sua perícia nos controles. Desde as clássicas fases de quebrar toras do "Test Your Might" até coisas bizarras como lutas de ponta cabeça ou combates sem os braços, na Challenge Tower tudo pode acontecer!

Para quem quer mesmo é cair na porrada, há ainda o clássico modo Kombat - que desta vez conta com torneios individuais ou em duplas - onde seu único objetivo é detonar todos os adversários para chegar ao chefão final, que é novamente o imperador Shao Kahn, mais apelão do que nunca. Todos estes modos de jogo rendem Koins, a moeda corrente do game, que podem ser trocada por roupas, músicas, e mais uma infinidade de coisas na lojinha chamada Kript.

Com tudo isso, o NetherRealm Studios merece os parabéns por investir em tantos modos single player de qualidade. Há um desequilíbrio de força notável entre os personagens normais e os chefões. Por outro lado, o balanceamento entre lutadores normais foi muito bem refinado, pois a intenção da NetherRealm é fazer deste Mortal Kombat o primeiro a ser amplamente utilizado em campeonatos, o que justifica o número reduzido de lutadores se comparado a outros títulos da franquia.

Quem vai jogar online irá contar com diversos modos de jogo típicos de um game de luta e poderá visualizar os status de outros jogadores. Rola alguma baixaria nas salas de chat, e muitos convites são levianamente ignorados, mas com um pouquinho de paciência você consegue descolar alguns bons parceiros para começar a pancadaria.

E pancadaria é o que não falta neste game! Deixando de lado a abordagem 3D dos últimos games da série, o novo Mortal Kombat aposta na boa e velha jogabilidade 2D, sem armas, sem liberdade de movimentação 3D pelo cenário, sem free fall... enfim, sem frescuras!

CLIQUE PARA ASSISTIR AO TRAILER

O visual do jogo é muito bonito, e foi criado em cima da famosa Unreal Engine. Todos os personagens estão muito bem modelados (embora o cabelo do Smoke seja bizarro), e o visual de muitos deles voltou ao estilo old school dos primórdios da série. Os cenários também dão um show, pois são grandes, detalhados e repletos de referências "escondidas" que os fãs vão gostar de encontrar.

O layout do controller sofreu algumas mudanças, mas a jogabilidade é sólida e bem funcional. Os comandos de magias e golpes especiais de todos os personagens permanecem praticamente iguais aos games anteriores da série, e alguns até receberam novos golpes. Todos contam com uma barra de especial dividida em três partes, que se enche no decorrer da luta, propiciando variações de golpes especiais, combo breakers e os já famosos x-ray attacks.

Executar um x-ray attack consome toda a sua barra de especial, mas certamente é algo lindo de se ver! O excelente visual do game fica ainda mais legal nestes momentos, onde podemos ver em detalhes ossos se quebrando e órgãos sendo perfurados. Não é algo que você vai querer mostrar para à sua mãe, mas seus amigos certamente irão delirar ao ver o Kano enfiando suas facas nos joelhos do adversário, ou o Goro moendo com as mãos o crânio do oponente.

Mais brutais que os x-ray attacks só mesmo os fatalities, e desta vez eles voltam com tudo: estão mais violentos, mais explícitos e mais variados. Cada personagem conta com dois fatalities exclusivos, um stage fatality e um babality. Boa parte dos fatalities são inéditos e, mesmo os que foram refeitos para o novo game, está mais viscerais do que nunca.

Dadas as queixas da falta de violência do último game da série - Mortal Kombat Vs. DC Universe - desta vez a coisa é realmente explícita. Desmembramentos, decapitações, explosões, tiros na cabeça: tudo é mostrado da maneira mais crua possível, e a câmera sempre se coloca em pontos estratégicos que mostram a carnificina em detalhes. Até mesmo um fatality do Coringa foi reaproveitado (sem o Coringa, claro), mas desta vez a gente pode ver tudo o que o game anterior não mostrou.

Há uma imensa variedade de stage fatalities, também. Alguns são clássicos - como a piscina de ácido - mas muitos deles são novos e bem violentos. Os babalities também foram modificados, e desta vez a versão baby dos lutadores executa alguma ação específica que geralmente rende boas risadas.

Em resumo, o novo Mortal Kombat sem dúvida cumpre o que prometeu: reinventa com louvor uma das maiores franquias de todos os tempos, e instantaneamente a coloca no patamar dos grandes jogos de luta da atual geração. E o melhor: faz tudo isso sem deixar de lado o passado e a mitologia da série. Depois de executar seu primeiro x-ray attack, você vai entender porque este game era tão esperado. Uma série tão legal quanto Mortal Kombat merecia um recomeço digno. Que Raiden abençoe o NetherRealm Studios.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Áudio	★★★★½

+ Modo história profundo
+ Sangue e ossos quebrados
+ Ótimo fator replay
− Chefões desbalanceados

Nota Final: 92

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

CONDUIT 2

Um FPS robusto que não traz grandes novidades ao gênero, mas certamente é uma grata surpresa para o acervo do Nintendo Wii

Wii | FPS | 12 jogadores | Produtora: High Voltage | Publisher: SEGA

Os proprietários de um Nintendo Wii devem andar meio chateados, pois os games exclusivos e as grandes novidades do console estão desaparecendo. Felizmente, a Sega e a High Voltage Software ainda não desistiram do console, e lançaram Conduit 2, um FPS robusto que aproveita muito bem as funcionalidades do Wii Mote e do Wii Motion Plus.

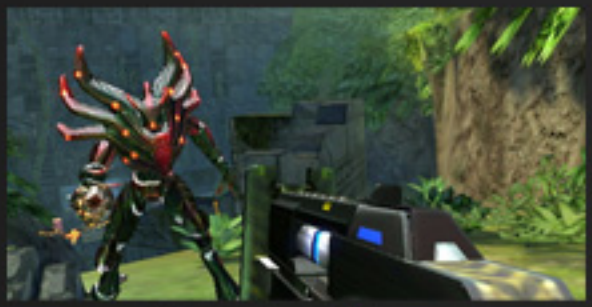
O novo game começa exatamente do ponto onde o primeiro Conduit termina, e segue acompanhando a busca do mocinho Michael Ford atrás do vilão John Adams, que quer utilizar tecnologia alienígena para aumentar seu poder.

A perseguição rola através dos conduits, que são portais que ligam diferentes lugares, muitos dos quais são reais: você passará por cavernas chinesas, ruas inglesas e chegará até os picos gelados da Sibéria. A variedade de cenários é uma das boas novidades que o game oferece em relação ao título original.

Estes lugares ficam muito bonitos dada a nova engine gráfica do game, que traz algumas inovações: o primeiro game tinha um visual meio genérico, mas desta vez a High Voltage se empenhou em tornar Conduit 2 um game com gráficos vibrantes e variados, o que faz dele um dos games mais belos do console.

Porém, esta riqueza gráfica acaba deixando clara a falta de criatividade em um outro ponto do game: o layout das fases. Há muito pouca variedade de missões, o que torna o game meio repetitivo após um tempo. Não importa se você está na Sibéria ou na China, seus objetivos basicamente serão matar inimigos, explodir coisas e abrir portas.

Se as missões deixam um pouco a desejar, pelo menos temos algumas boss battles memoráveis entre elas. Conduit 2 apresenta diversos chefes gigantes, que precisam de certa estratégia para serem derrubados. Não é nada que a gente já não tenha visto em outros games - como Lost Planet, por exemplo - mas certamente acrescenta bastante diversão ao pouco criativo modo single player.



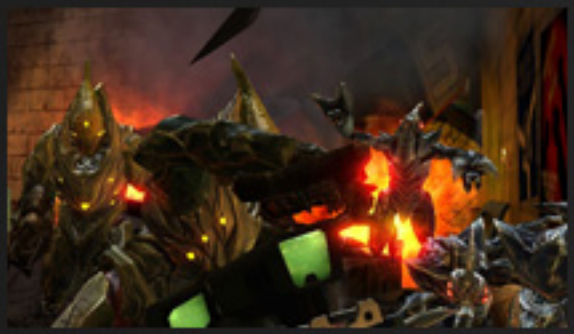
O que realmente merece destaque em Conduit 2 é sua jogabilidade: a High Voltage parece ter sido a desenvolvedora que melhor entendeu o potencial dos controle do Wii, e oferece uma jogabilidade eficiente e dinâmica, que pode ser customizada de diversas maneiras para se adequar às preferências do jogador.

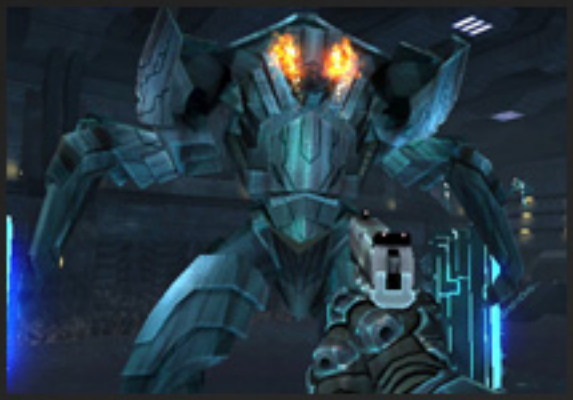
Embora possa ser jogado também com o controller tradicional, jogar com o Wii Mote é muito mais legal. A compatibilidade com o Wii Motion Plus torna os tiroteios mais desafiadores, e deixam o sistema de mira mais realista. Os ataques de perto recorrem à velha "chacoalhada" no controle, mas não é nada que tire o brilho da excelente jogabilidade.

O game ainda conta com vários modos multiplayer, que podem ser jogados tanto offline - em tela dividida para até quatro jogadores - quanto online. Alguns dos mapas da campanha para um jogador podem ser revisitados no modo cooperativo, o que permite que algumas áreas antes antes inacessíveis possam ser desbravadas em busca de novas armas e itens.

Tanto as partidas online quanto offline rendem grana, que pode ser trocada por habilidades e benefícios para seu personagem. O game apresenta um denso sistema de customização que permite que o jogador aumente sua resistência, seu poder de fogo e até mesmo a quantidade de munição que pode ser carregada.

Conduit 2 não é perfeito, mas definitivamente é um ótimo FPS para o Nintendo Wii. Em meio a uma enxurrada de jogos casuais ou infantis, é bom saber que algumas empresas ainda se importam com o público hardcore do console, que anda meio carente de bons títulos nos últimos meses.





Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★☆☆
Áudio	★★★★☆

+ Ótimos gráficos
+ Variedade de cenários
+ Wii Motion Plus
− Missões repetitivas

Nota Final: 80

SEU
ANÚNCIO
AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA
REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

PORTAL 2

Valve se supera e entrega um jogo maior, melhor e mais divertido para os fãs

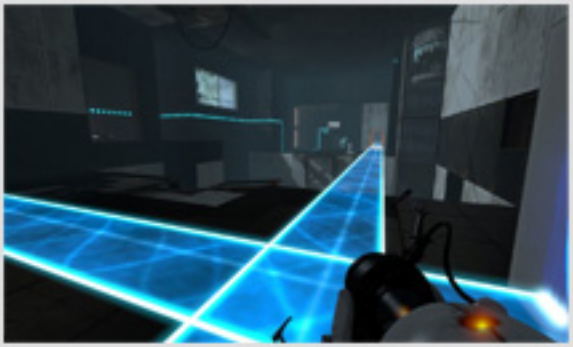
PC, Mac, X360, PS3 | Puzzle | 2 jogadores | Produtora: Nuclear Monkey / Valve | Publisher: Valve

O primeiro Portal, lançado originalmente dentro de um pacote com outros jogos, foi curto e descompromissado, mas conseguiu deixar aquele "gostinho de quero mais" na mente de jogadores do mundo todo, com seus puzzles complexos e seu bom humor. Aos poucos o game assumiu um status de "cult", sendo venerado por público e crítica como um dos melhores games de 2007.

Na premiação Vídeo Game Awards de 2010, Portal 2 foi eleito o "Jogo Mais Esperado" deste ano, o que aumentou a expectativa dos fãs, e transformou o que era um simples puzzle em um dos maiores lançamentos deste ano.

Se você tinha medo de a Valve ficar empolgada com a fama e errar a mão no desenvolvimento de Portal 2, fique tranquilo: o game é tão bom quanto o original, e os acréscimos e inovações que o novo jogo traz tornam esta nova aventura por Aperture mais rica, mais profunda e muito mais divertida.

Tecnicamente, o jogo cumpre bem o seu papel. Não apresenta gráficos de última geração, mas os cenários são amplos e muito dinâmicos. Por ser parte integrada da consciência da temperamental GLaDOS, o cenário é bem instável, e cada vez que você adentrar uma nova sala verá partes da estrutura sendo construídas em tempo real, com braços mecânicos carregando cubos e placas para lá e para cá.



A jogabilidade é simples e funcional como sempre, propiciando uma movimentação fluida e eficiente. Há muita física envolvida na jogabilidade, pois o timing, a progressão do movimento entre portais e a própria gravidade influenciam diretamente na aceleração dos corpos transportados.

No quesito som Portal 2 também se destaca: a trilha sonora é fantástica, e você pode perceber sutis diferenças na música enquanto progride. É como se a trilha acompanhasse em tempo real o seu jogo, e cada ação que você executa pode acrescentar um novo instrumento na música, que é sutil, mas muito presente.

Além disso, as dublagens do game são simplesmente perfeitas. Ellen McLain retorna para interpretar a onisciente GLaDOS, e novos nomes como Stephen Merchant - que é o co-diretor do seriado britânico The Office - e J. K. Simmons - o eterno J. Jonah Jameson dos filmes do Homem-Aranha - chegam para abrilhantar ainda mais o inspirado elenco de dubladores. O jogador ainda pode habilitar os comentários dos produtores, para saber um pouco mais sobre todo o desenvolvimento de Portal 2.

Por ser uma sequência, o fator surpresa que impressionou todo mundo no primeiro game se foi, mas a Valve conseguiu incorporar novos elementos no gameplay para tornar Portal 2 tão criativo quanto seu antecessor.

O modo single player está mais longo, e garante uma campanha que pode durar entre 6 e 8 horas de jogo. A protagonista Chell está de volta, e desta vez o roteiro está muito mais elaborado, o que permite que o jogador se aprofunde na história da Aperture Science e da própria GLaDOS.

A resolução de puzzles continua sendo a base do game, e a Valve incrementou o jogo com novos apetrechos para a resolução dos desafios. Além da óbvia arma que cria portais, Chell poderá utilizar alguns tipos de gels que permitem o jogador pular mais alto, correr mais rápido, ou lançar portais em locais que normalmente não seriam permitidos.

Muitas vezes será preciso utilizar os portais ou cubos para levar um feixe de laser de um ponto a outro do cenário, e a solução nunca é tão simples quanto parece. Raciocínio lógico, reflexos rápidos e agilidade nos comandos serão habilidades essenciais para ultrapassar os puzzles mais avançados, que envolvem plataformas em movimento e variados tipos de obstáculos pelo caminho.

Depois que você terminar o modo single player, poderá se aventurar no multiplayer, que começa logo onde termina a campanha solo, e definitivamente é a cereja do bolo de Portal 2. Presente pela primeira vez na série, o multiplayer é tão legal, e combina tão bem com a proposta do game, que chega a ser estranho lembrar que o primeiro jogo não contava com este recurso.

Neste modo de jogo - que pode ser jogado tanto online quanto offline - a protagonista Chell é deixada de lado para dar lugar a uma simpática dupla de robôs, Alfa e P-Body. O game leva o "cooperativo" ao pé da letra, e aqui você não terá de caçar o outro jogador, mas trabalhar junto com ele na resolução dos desafios.

Jogando com outra pessoa a mecânica de jogo é drasticamente alterada, pois os puzzles foram pensados para quebrar a cabeça de dois jogadores. Você terá que ter uma química muito boa com seu companheiro,

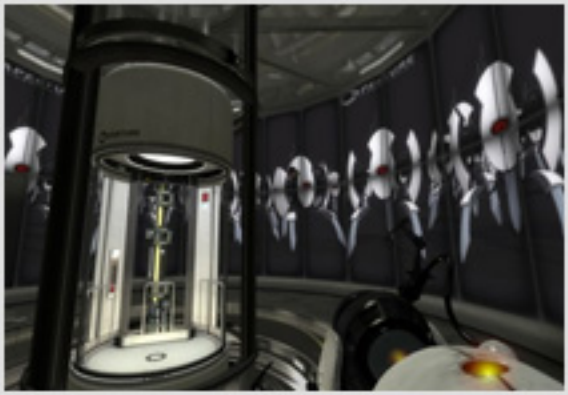
pois utilizar 4 portais simultâneos pode deixar a coisa um pouco confusa de vez em quando.

Felizmente a Valve pensou em algumas ferramentas que facilitam a comunicação entre os jogadores. Com uma simples combinação de botões você pode sugerir comandos para o seu parceiro, ou indicar lugares para ele mirar, interagir ou lançar um portal. Se vocês acabarem se separando no decorrer da fase, há um botão quepermite que você enxergue pelo ponto de vista do seu companheiro, o que ajuda para que vocês se encontrem.

É claro que sempre rola um pouco de trollagem no multiplayer, mas mesmo não sendo aconselhável, zoar um pouco com o outro jogador rende boas risadas. Deixando seu companheiro ir na frente, você pode criar singelas armadilhas com os seus portais, apenas pela diversão.

E já que falamos no fator diversão, vale ressaltar que Portal 2 é muito divertido, e o carisma dos personagens contribui muito para isso. Além do sempre afiado humor da GLaDOS, desta vez temos Wheatley, um robô que vai te fazer rir muito, pois está sempre soltando algum comentário engraçado.

Portal 2 merece todo o hype e as boas críticas que vem recebendo. O game é inteligente, criativo e divertido como poucos, garantindo uma diversão acima da média, aliada a um poderoso teste de raciocínio e um modo multiplayer imperdível. Se você curtiu o primeiro game, Portal 2 definitivamente é um título obrigatório para sua coleção.



Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Áudio	★★★★★

\+ Diálogos engraçados
\+ Puzzles criativos
\+ Personagens carismáticos
− Poderia ser mais difícil

Nota Final: 95

FAÇA PARTE

DO NOSSO GRUPO NA STEAM

E JOGUE COM A EQUIPE E LEITORES DA ARKADE

ARKADE

SOCOM 4 U.S. NAVY SEALS

Novo capítulo da série SOCOM não é o melhor game do gênero, mas compatibilidade com o PS Move diverte bastante

PS3 | Ação | 32 jogadores | Produtora: Zipper Interactive | Publisher: Sony

Na briga pelos games exclusivos, as produtoras e suas third parties conseguem criar jogos realmente memoráveis. God of War, Halo, Uncharted e Gears of War são alguns exemplos de games exclusivos aclamados por público e crítica que merecem este status.

Infelizmente, falta muito para SOCOM 4: U.S. Navy SEALs entrar nesta lista. O game é competente, mas não acrescenta quase nada de novo ao seu gênero, e, mesmo no que se propõe a fazer bem, o título dá algumas escorregadas.

A trama do modo single player acompanha um grupo de soldados que se embrenha em selvas inóspitas no sudeste da Ásia para combater um exército de rebeldes revolucionários que assumiu o controle de uma importante rota marítima local.

A campanha é composta por 14 missões e dura cerca de 6 horas. Você pode escolher entre dois times, um mais furtivo, outro melhor em combate direto. Como nos games anteriores da série, o foco é no esquema tático de combate, então você terá de dar comandos ao seu grupo para que ele se disperse, dê cobertura, se esconda, e coisas do tipo.

Na teoria isso é promissor, mas na prática a IA dos seus aliados as vezes deixa a desejar. É fácil ver membros do seu grupo entrando na linha de tiro ou se escondendo em locais não muito eficientes. Redefinir as ordens no meio de um tiroteio no

qual você também está sendo alvejado fica meio complicado, o que torna o esquema tático offline um pouco deficiente.

Além disso, embora o jogo seja focado neste esquema de combate estratégico, não há nenhum momento onde fazer isso seja realmente fundamental. Na hora de partir para o ataque, é bem mais fácil e eficiente sair atirando sem planejamento nenhum do que criar uma elaborada tática para o seu grupo.

A jogabilidade é competente, especialmente com o periférico PS Move, que torna a jogatina bem mais divertida. Quem tiver o adaptador Move Sharp Shooter vai se bater um pouco no começo, mas depois que se pega o jeito da coisa, os controles se tornam muito precisos e intuitivos. Para quem vai usar o bom e velho controller tradicional, porém, o game não traz grandes novidades.

A parte audiovisual de SOCOM 4 faz bonito, mas deixa a desejar se comparada com outros games exclusivos, como Killzone 3. Jogar em 3D é muito bacana, e o destaque vai para o clima cinematográfico das cutscenes, que contam com ângulos de câmera e cortes rápidos bem típicos dos grandes filmes de guerra hollywoodianos.

SOCOM 4 U.S. Navy SEALs tem seus méritos, mas definitivamente não cabe no hall de grandes títulos exclusivos do Playstation 3. Ainda assim, o game é uma boa pedida para os fãs do gênero, ou para quem tem o PS Move e quer experimentar a precisão do periférico em um game onde os tiroteios deveriam ser um pouco mais planejados.

Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Áudio	★★★½☆

+ Compatível com o Move
+ Visual cinematográfico
− IA fraca
− Pouco criativo

Nota Final: 72

ENTREVISTA COM

HECTOR SANCHEZ

PRODUTOR DE MORTAL KOMBAT

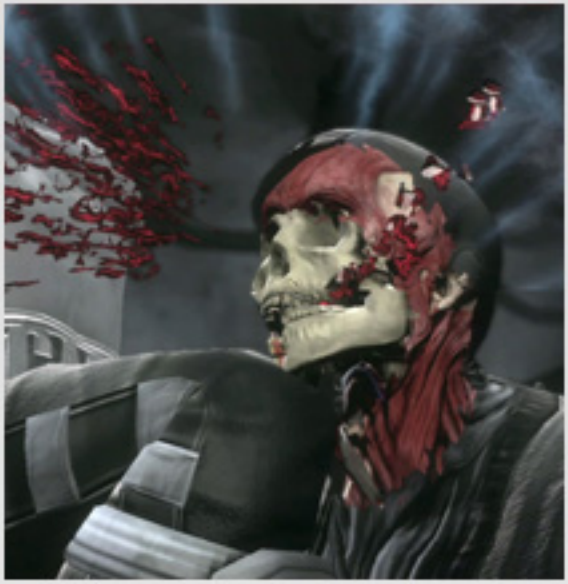
No começo deste ano tivemos a oportunidade de conversar com o produtor de Mortal Kombat, Hector Sanchez, que esteve no Brasil para divulgar o jogo. Como nós consideramos todos da Arkade, equipe e leitores, parte da revista, colhemos também algumas perguntas de vocês leitores via Twitter. Confira a entrevista a seguir:

Arkade - Primeiramente parabéns pelo excelente trabalho e obrigado pela entrevista.

Hector - Obrigado, é um prazer estar no Brasil e falando com o pessoal da Arkade.

Arkade - Este novo Mortal Kombat atingiu um nível de violência altíssimo, com detalhes nunca antes vistos em um jogo. Ainda será possível impressionar os jogadores após este game?

Hector - Bom, você sabe, nos perguntam isto o tempo inteiro. Mortal Kombat não é o único jogo violento lá fora, mas fazemos isto com tanta criatividade e inovação que as pessoas sempre acabam se sentindo atraídas. Afinal, aonde mais você pode arrancar os dois braços de um personagem? (risos)



Arkade - Você disse na sua entrevista coletiva que alguns fatalities foram "banidos" do jogo pela própria equipe, pois eram violentos demais. Você poderia nos dar um exemplo?

Hector - Eu não poderia dizer isto pois os fãs iriam dizer "ei, isto é legal, por que não colocaram no jogo?", então algumas coisas são melhores ficarem no ar.

Arkade - Como é o processo de criação de um fatality? De onde vêm as ideias?

Hector - É bem interessante, fazemos uma reunião com toda a equipe de arte e todos têm a tarefa de ir para casa e, durante o final de semana, pensar em uma maneira criativa de matar alguém. Sim nós somos meio malucos (risos). Na segunda-feira nos reunimos e cada um deve não apenas explicar, mas também levantar e encenar o fatality para o resto do grupo, daí o Ed Boon (o criador do game) escolhe os melhores.

Arkade - Qual o seu personagem favorito de toda a série Mortal Kombat?

Hector - Shang Tsung (imagem à direita) e Goro.

Arkade - Você acha que um dia veremos Mortal Kombat vs Street Fighter?

Hector - Não sei, vocês gostariam de ver isto? (risos). Bom, as duas franquias são muito diferentes, cada uma tem um público, uma classificação etária e um estilo de entretenimento. Mesmo que seja difícil dizer que algo nunca acontecerá, acho muito pouco provável as duas séries se encontrarem no futuro.

Arkade - MK Armageddon tem mais de 60 lutadores e Mortal Kombat 9 menos de 30. Por que decidiram colocar menos lutadores neste jogo?

Hector - Foi uma questão de equilíbrio, queríamos deixar o game mais balanceado possível. Pela primeira vez, Mortal Kombat será um jogo competitivo a nível de torneios.

Arkade - Um dos nossos leitores perguntou: "Eu nunca gostei de Mortal Kombat, por que eu deveria dar uma chance ao novo jogo?"

Hector - Bom, é difícil você tirar uma conclusão sobre um jogo antes mesmo de jogá-lo. O gameplay deste é muito diferente do que estávamos fazendo ultimamente, logo eu convido você a baixar a versão demo, que é grátis, daí você decide se deve comprar ou não.

Arkade - Nós estamos muito satisfeitos que o jogo tenha retornado à jogabilidade 2D mantendo os gráficos em 3D, estilo também conhecido como 2.5D. Você acha que esta é uma nova tendência para jogos de luta?

Hector - É uma ótima pergunta. O gameplay de um jogo de luta 2D é bem diferente de um jogo 3D, as estratégias são diferentes, em 3D você tem que cuidar de zoneamento e outras técnicas avançadas. Eu jamais imaginaria Tekken ou Soul Calibur em 2D, por exemplo. Com Mortal Kombat foi diferente, pois o jogo começou em 2D. O jogo Street Fighter IV deu um bom exemplo de como as pessoas gostaram do 2.5D, logo, por que não manter este estilo?

Arkade - Para finalizar, que outros jogos você costuma jogar?

Hector - Ultimamente tenho jogado Fifa, Dead Space 2 e PacMan Championship Edition DX, que está na PSN. Estou curioso também para jogar Bulletstorm da People Can Fly.

Arkade - É isto, obrigado Hector pela entrevista, sucesso com o jogo e com os próximos que virão.

Hector - É um prazer, vou conferir a revista de vocês. Se possível me avisem quando a matéria for publicada.

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

A mudança climática já começou: verões mais quentes, chuvas mais fortes, nevascas. Mas quando a mudança de hábitos e de atitudes vai começar? O Greenpeace trabalha todos os dias para mostrar que é possível crescer sem prejudicar o planeta e ainda reduzir a emissão de gases do efeito estufa. Não dá mais tempo de esperar.

GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

PREVIEWS

DRIVER: SAN FRANCISCO

DEAD ISLAND

DRIVER SAN FRANCISCO

Ubisoft mistura realismo com fantasia na expectativa de reinventar a clássica franquia de perseguição automotiva

X360, PS3, PC, Mac, Wii | Lançamento: 30/08/11 | Ação | Produtora: Ubisoft | Publisher: Ubisoft

A série Driver já foi muito querida pelos jogadores, mas perdeu boa parte de seu charme nos últimos anos por conta das mudanças de jogabilidade, que tornaram o game uma espécie de "GTA dentro da lei".

Desta vez, a Ubisoft está prometendo manter o foco somente no que interessa, que é o volante e as missões realizadas atrás dele. Nada de ficar descendo do carro, trocando tiros com bandidos e coisas do tipo. Isso é coisa de GTA. Driver, como o próprio nome sugere, é um game sobre carros e seus motoristas.

Para conseguir voltar à consagrada mecânica do primeiro game e continuar com sua proposta de não infringir as leis, a Ubisoft resolveu partir de uma premissa um tanto bizarra: a história do game começa logo após os eventos de Driver 3, e se passa toda na cabeça de Tanner, o famoso policial da série, que está em coma após sofrer um acidente enquanto perseguia Jericho, o lendário vilão da franquia.

Este lado fantasioso da história permite que o jogador vivencie algumas experiências extra-corpóreas bem estranhas: por não estar no mundo real, Tanner poderá simplesmente sair planando por aí, e literalmente possuir o corpo do motorista de qualquer veículo. Com isso, você assume o comando do possante, e pode fazer o que quiser com ele.

Possessão em um game de corrida com história policial? Pois é, esta é a inusitada mistura que Driver: San Francisco vai oferecer aos jogadores. O esquema de trocar de corpos, que foi apelidado de "shifting mechanic", promete trazer muita variedade aos objetivos do game, e acabar de vez com as missões a pé.

Você poderá, por exemplo, assumir o corpo de um motorista de ambulância e cumprir um chamado de emergência para socorrer um paciente. Na sequência, você pode possuir o piloto de um carro tunado para participar de uma corrida clandestina. Sem a necessidade de um corpo físico para o protagonista, as possibilidades são quase infinitas.

Obviamente haverá um certo limite: a princípio seu raio de ação para fazer isso será bem limitado, mas com o tempo você poderá dar upgrades neste "poder", o que te permitirá "voar mais alto" para acessar outros carros e novas áreas do mapa.

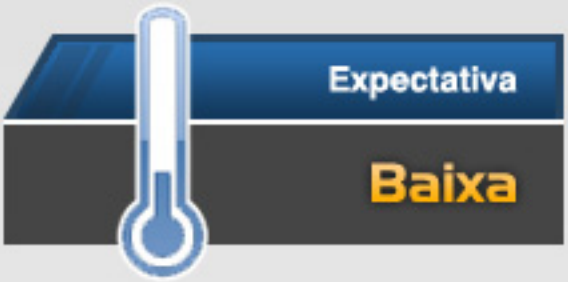
Além disso, Tannen verá marcadores luminosos sobre alguns veículos. Estes são os carros que você deve seguir ou interceptar para dar início a uma missão. Tais missões estarão espalhadas por toda a cidade, e podem ser tanto obrigatórias, realizadas para evoluir a narrativa do game, quanto opcionais, cumpridas apenas pela diversão.

E já que falamos na cidade, é válido ressaltar o cuidado que a Ubisoft está tendo para recriar fielmente uma boa parte da cidade de San Francisco: o enorme mapa do game vai contar com mais de 200 quilômetros de estradas, ramificados em centenas de ruas cuidadosamente transpostas do mundo real para o digital.

O realismo também estará presente nos carros do game: pela primeira vez em um jogo da série Driver, todos os carros serão licenciados, e já estão confirmados mais de 120 veículos de várias montadoras.

Por fim, vale mencionar que a Ubisoft está investindo nas partidas online - que ficaram de fora em Driver 3 - e está preparando cerca de 9 modos de jogo para múltiplos jogadores.

Com novidades boas e outras um pouco estranhas, vamos torcer para que este Driver: San Francisco consiga reerguer a franquia, e trazer de volta toda a emoção das perseguições do primeiro game para a nova geração. O lançamento está marcado para o dia 30 de agosto, com versões para PC, Mac, Playstation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii.



DEAD ISLAND

Techland solta zumbis em ilha paradisíaca no game que promete ser um dos grandes lançamentos do ano

PC, X360, PS3 | Lançamento: 2011 | Ação | Produtora: Techland | Publisher: Deep Silver

Dead Island é um game que foi anunciado em 2007, quase foi engavetado por falta de distribuidora, e se manteve quietinho por muito tempo. Quando enfim resolveu se mostrar ao mundo, o game surpreendeu a todos com um belíssimo trailer que mostrava o drama de uma família em férias em uma ilha paradisíaca repleta de zumbis.

Passado o hype do trailer - que é espetacular, mas é todo em CG - devemos analisar com calma o real potencial de Dead Island. Será que a nem tão famosa Techland vai honrar toda a expectativa criada, e oferecer um game que seja tão surpreendente quanto o trailer?

Vamos aos fatos: a trama do game se passa no Royal Palms Resort, um luxuoso complexo hoteleiro apinhado de turistas, que fica na ilha de Banoi. O que era uma viagem de sonho acaba se tornando um horrível pesadelo, quando uma epidemia zumbi se alastra pelo local, transformando turistas e trabalhadores em mortos-vivos sedentos por sangue.

O que causou esta tragédia na ilha? Ninguém sabe. Caberá ao jogador desvendar os mistérios da ilha de Banoi, enquanto luta para se manter vivo e salvar quantos sobreviventes puder, em um game que é rotulado pela empresa como um "first-person zombie-slasher/action-RPG".

Se você viu o fantástico trailer do game, deve, antes de mais nada, esquecer aquela família: você não

poderá jogar com nenhum daqueles personagens. A versão final do game deve contar com novos personagens, e até agora as imagens divulgadas nos apresentaram dois deles: uma mulher, de nome ainda não divulgado, e Sam B, um rapper que ia se apresentar na ilha, antes de o lugar se tornar uma filial do inferno.

Cada personagem de Dead Island terá seus respectivos pontos fortes e fracos, o que tornará a jogabilidade um pouco diferente entre eles. Um cara fortão obviamente vai bater mais forte e deverá resistir melhor aos ataques, mas será mais devagar do que uma moça magrinha, o que deixa cada um com uma vantagem distinta na luta pela sobrevivência.

Na evolução dos personagens, Dead Island segue um estilo RPG, com upgrades e habilidades que podem ser destravados com a utilização de pontos de experiência. Com este recurso, você poderá otimizar a energia, a velocidade e várias outras características de seu personagem.

Além de árvores de evolução distintas, cada personagem deve ter ainda algum tipo de habilidade especial única. Um dos personagens já apresentados pode entrar em uma espécie de berserk, que deixa seus golpes momentaneamente mais poderosos, permitindo que ele dê cabo da zumbizada com as mãos nuas.

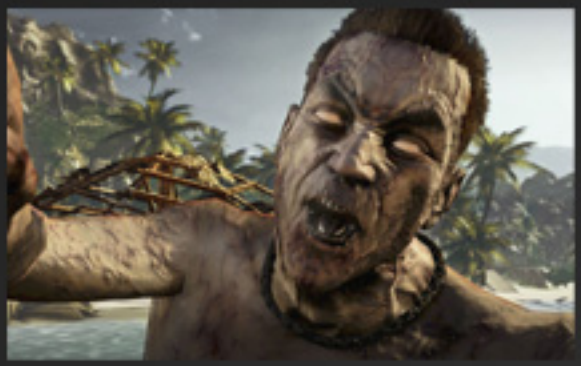
Embora seja um game típico de zumbis, com todo o fator violência que o gênero demanda, Dead Island deve ser jogado de maneira estratégica. Tenha em mente que você é um turista, não um soldado super equipado. Logo, escapar de um confronto pode ser uma boa opção para garantir a integridade do seu cérebro.

Se você acabar tendo de sair no braço com um zumbi, fique esperto, pois uma postura de luta evasiva, que mantenha distância e se baseie em contra-ataques, certamente será bem mais eficiente do que um mano a mano direto.

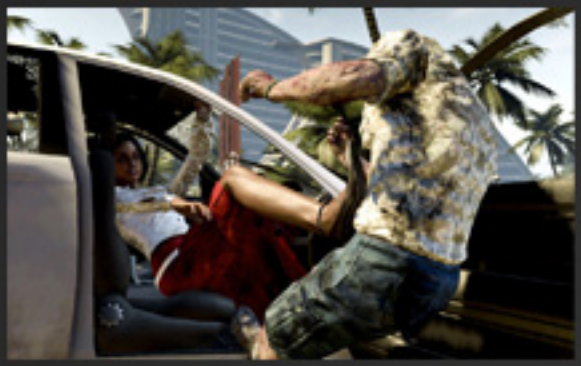
Caso você seja agarrado por um zumbi faminto você poderá se livrar das dentadas utilizando alguns comandos específicos de esquiva e contra-ataque.

Mas claro que nem só de matança de zumbis se faz um bom game de terror: o gameplay de Dead Island envolverá muita coisa além dos combates, com missões de resgate e escolta de sobreviventes, e a busca por safehouses, locais seguros onde os não infectados podem dar uma respirada entre um susto e outro.

A Techland promete um amplo arco de desenvolvimento dos personagens e afirma que o jogo terá cerca de 30 horas de duração. Dado o tamanho do mapa e o tempo de jogo, é fácil deduzir que a produtora está colocando muitas sidequests e eventos opcionais para desenvolver o roteiro e testar as capacidades de sobrevivência dos jogadores.



Um dos fatores que mais vem recebendo a atenção da mídia são as armas do game. Ou melhor, a falta de armas. Independente do seu personagem, você é basicamente um turista em uma ilha paradisíaca, não um guerrilheiro preparado para uma situação de combate.



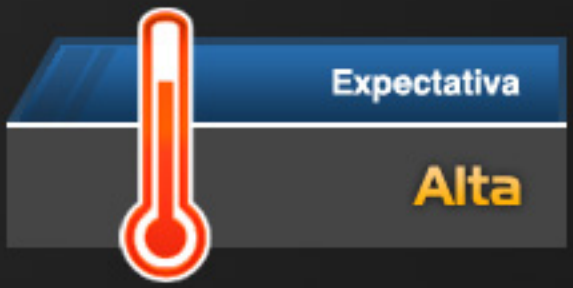
Partindo deste princípio, você terá que se virar com o que tiver à mão na hora de enfrentar os zumbis. Muitos objetos banais que estiverem pelos cenários poderão ser usados como armas. Extintores de incêndio, facas de cozinha, canos de ferro, garrafas de bebidas: tudo em Dead Island será uma arma em potencial.

Logicamente, tais objetos vão sofrer desgaste e acabar se quebrando, o que aumenta o esquema tático de sobrevivência do game. Sair batendo em todo zumbi que aparecer pela frente rende experiência, mas pode te deixar desarmado em um momento de dificuldade. E ficar desarmado nesta ilha definitivamente não é uma boa ideia.

Seguindo um esquema semelhante ao do game Fallout, em Dead Island será possível juntar equipamentos diferentes para criar armas mais poderosas. Pelo que foi visto até agora, pode-se criar desde coquetéis molotov até machetes eletrificados, armas que devem facilitar um pouco a vida dos sobreviventes.

Algumas armas de fogo também poderão ser encontradas na ilha, mas elas serão bem raras. E se por ventura você topar com uma em seu caminho, poupe a munição o máximo que puder, pois não vão haver cartuchos dando sopa dentro de caixotes ou gavetas.

Baseado em tudo que foi dito aqui, nosso veredicto é: estamos loucos para jogar Dead Island e constatar se o game vai mesmo entregar tudo o que promete! Infelizmente, uma data de lançamento ainda não foi oficializada, mas o game deve sair ainda este ano, com versões para PC, Playstation 3 e Xbox 360.



ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

CLÁSSICOS

COMIX ZONE

OUTCAST

VIGILANTE 8

COMIX ZONE

Comix Zone é um clássico dos 16 bits que se destacou por ser criativo e inovador. Produzido pela Sega, o game foi lançado em 95 com versões para Mega Drive e PC, sendo posteriormente adaptado para outras plataformas.

A história do game acompanha Sketch Turner, um jovem roqueiro desenhista que trabalhava em uma história em quadrinhos pós-apocalíptica. Durante uma tempestade, um raio atinge sua prancheta de trabalho, fazendo com que ele vá parar dentro da história e Mortus - o vilão de sua HQ - saia para o mundo real, cheio de más intenções. Logicamente, cabe a Turner dar um jeito de sair de dentro da revista para aprisionar Mortus novamente.

Felizmente, ele não está sozinho nessa. Dentro da HQ, Turner terá ajuda de suas próprias criações, como a rebelde Alissa Cyan e um rato que dá choque (?!), além disso o jogador também pode rasgar o papel para encontrar itens escondidos. Porém, Mortus também é bom no traço, e vai desenhar diversos perigos no caminho até a última página.

Mega Drive, PC | Beat'em up | Lançamento: 1995 | 1 jogador | Produtora: Sega | Publisher: Sega

A mecânica de jogo de Comix Zone é muito criativa. Por estar dentro de uma revista em quadrinhos, o personagem ia passando de um quadrinho para outro até chegar ao final da página. Muitos inimigos eram criados na hora por Mortus, e era legal ver a mão gigantesca do vilão aparecendo para desenhar novos oponentes.

O visual do jogo é bem típico de história em quadrinhos, com balões de fala e onomatopéias. Turner podia ainda rasgar uma parte da página com seu golpe especial, o que era muito útil para dar cabo de vários inimigos ao mesmo tempo.

É engraçado como um game tão inovador não ganhou nenhuma sequência. A ideia de Comix Zone é criativa mesmo para os padrões de hoje, mas tudo o que a Sega fez foi relançá-lo digitalmente no formato original, sem gráficos em alta definição nem nada do tipo, o que é uma pena, dado o grande potencial artístico e criativo do game.

Por sua inovação, Comix Zone se tornou um clássico da geração 16 bits, mesmo tendo sido lançado no final da vida útil do Mega Drive. Um título único, que é imperdível tanto para fãs de games quanto para fãs de quadrinhos!

OUTCAST

Outcast é um adventure para PC lançado em 1999, desenvolvido pela companhia belga Appeal e distribuído pela Infogrames, empresa que hoje faz parte do conglomerado Atari.

O game apresenta um enredo de fazer inveja a muito filme de ficção cientifíca: coloca o protagonista, Cutter Slade, e sua equipe em uma viagem dentro de uma sonda especial. O objetivo do grupo é ousado: provar a existência de universos paralelos.

Eles mal conseguem chegar ao universo paralelo onde fica Adelpha, no qual o jogo se passa, e sua chegada desencadeia uma série de eventos que acaba na criação de um buraco negro, que arrisca engolir Adelpha e a Terra.

Sob esta ameaça e, sendo tratado como Ulukai, o "messias" deste mundo estranho, cabe a Slade a missão de salvar Adelpha, e de quebra, a Terra. O planeta é dividido em 6 regiões, e o herói utiliza portais para viajar entre elas e salvar os habitantes locais - os Talan - de um ditador chamado Fae Rhan. Conforme você os ajuda, eles deixam de servir a Fae Rhan, o que facilita sua missão de destronar o tirano.

PC | Aventura | Lançamento: 1999 | 1 jogador | Produtora: Appeal | Publisher: Infogrames

Outcast é imersivo pois se aprofunda nos costumes dos Talan, que têm língua própria e toda uma doutrina mística voltada às 4 essências Talan (comparáveis aos nossos 4 elementos), que interferem diretamente na cultura da sociedade.

A jogabilidade concede ao jogador vasta liberdade de exploração. Slade pode se aproveitar de seu status de Ulukai para acessar armas e utensílios tecnológicos, e pode até utilizar um animal como montaria.

O visual do jogo é rico para a época, com belas paisagens, bem como criaturas e personagens bem modelados. A inteligência artificial também é notável, com agentes que interagem com o ambiente e entre si, gerando complexas táticas de batalha.

Outcast é um game que definitivamente se destaca em seu gênero. Com um roteiro acima da média, o jogo faz com que o jogador realmente "viaje" para Adelpha, graças ao aspecto vivo e diversificado que este mundo oferece.

Para quem nunca jogou, fica a dica: Outcast foi relançado digitalmente no ano passado pelo site Good Old Games, e uma sequência independente está sendo feita por um grupo de fãs, sob o título de Open Outcast.

VIGILANTE 8

As recentes notícias sobre o novo Twisted Metal para Playstation 3 nos deixaram com saudade de um outro game, que fez a alegria de muita gente na época do Playstation 1: Vigilante 8.

Lançado em 1998, o jogo tinha como pano de fundo uma história interessante, sobre a escassez mundial de petróleo em plena década de 70, e uma mega corporação que planeja monopolizar a distribuição do produto para o mundo todo.

Apesar da premissa bacana, a história nada mais era do que um motivo para colocar Vigilantes (os mocinhos) e Coyotes (os bandidos) em um combate veicular repleto de carros armados com metralhadoras, mísseis e diversos outros tipos de armas.

Embora a ideia seja bem semelhante à de Twisted Metal, Vigilante 8 apresentava uma mecânica de jogo diferenciada: no modo quest, o jogador escolhia se queria jogar como Coyote ou como Vigilante, e deveria então cumprir missões de acordo com o time, Coyotes geralmente tinham que destruir coisas que os Vigilantes deveriam proteger.

PSX, N64 | Ação | Lançamento: 1998 | 4 jogadores | Produtora: Luxoflux | Publisher: Activision

Além disso, Vigilante 8 se destacava também por ter uma física mais realista, gráficos muito bons para a época e um framerate suave e constante, que não deixava a desejar nem mesmo quando havia muita coisa explodindo na tela, o que era bem comum.

O game foi muito bem recebido pelo público e crítica, teve bons reviews na época de seu lançamento e ganhou uma continuação, Vigilante 8: Second Offense, lançado em 1999 também para Playstation 1.

Um fato curioso é que o game todo foi produzido por uma equipe de apenas cinco pessoas: Peter Morawiec, Adrian Stephens, David Goodrich, Jeremy Engleman e Edward Toth. Estes cinco caras compunham a Luxoflux, uma produtora modesta que conseguiu se destacar já de início, pois seu primeiro game foi justamente Vigilante 8.

Posteriormente a Luxonflux foi comprada pela Activision e fechou suas portas no ano passado. O máximo que houve de novidade sobre a série nos últimos anos foi Vigilante 8: Arcade, um remake em alta definição lançado em 2008 para a Xbox Live, que aproveitava elementos dos dois games da série.

Vamos torcer para que o reboot de Twisted Metal anime as produtoras a investirem em um novo Vigilante 8. Um clássico como este não merece ficar engavetado.

Mario Kart de controle remoto

Um brinquedo que vai trazer boas lembranças aos Nintendistas: carrinhos de controle remoto com os personagens de Mario Kart! Comprando vários, você pode até chamar os amigos e tentar recriar na vida real as acirradas partidas virtuais de Mario Kart!

Preço: US$24.00
Onde encontrar: toys.brando.com

Claquete Star Wars

No ano da comemoração do 30º aniversário do filme O Império Contra-Ataca, o mais aclamado da série Stars Wars, os fãs poderão adquirir uma significativa lembrança: uma réplica da claquete que foi usada na clássica cena de Luke Skywalker em seu snowspeeder.

Preço: £149.99
Onde encontrar: firebox.com

Teclado flexível

Este teclado é praticamente indestrutível, e pode ser usado em diversos dispositivos portáteis. Ele possui uma saída USB e pode ser dobrado ou enrolado, além disso ele resiste ao contato com líquidos e areia.

Preço: £9.99
Onde encontrar: mobilefun.co.uk

Pantufa USB

Quase tudo hoje em dia pode ser plugado via USB, até pantufas! Com esta pantufa USB, você fica com seus pés quentinhos enquanto trabalha ou joga. Bom para aqueles que viram a noite jogando MMORPGS.

Preço: £15.31
Onde encontrar: mobilefun.co.uk

Pocket Cinema

Este mini projetor para gadgets tem uma proposta bem interessante: reproduzir vídeos e imagens de aparelhos portáteis - celulares, notebooks e Ipods - em superfícies lisas, com muita qualidade e praticidade. Apesar do tamanho, ele projeta imagens de até 50 polegadas!

Preço: £149.99
Onde encontrar: firebox.com

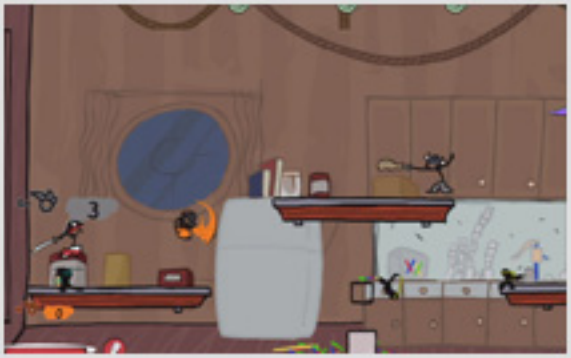
Outland

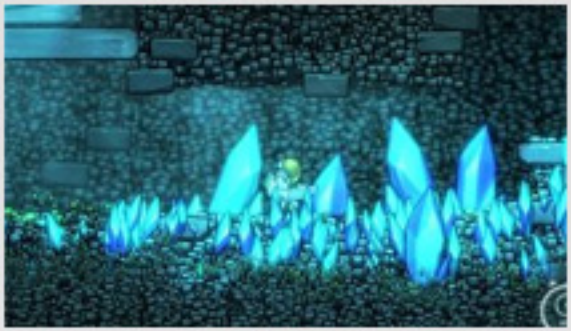
PSN, Live - 10 dólares

Se você curte um bom game de ação em 2D, precisa conhecer Outland. Produzido em uma parceria entre a Housemarque com a Ubisoft, o game conta a história de um guerreiro que vive entre a luz e a escuridão, e deve cuidar para que o equilíbrio entre estes dois lados permaneça inalterado. Para isso você deve alterar seu padrão de cor, o que permite que você ataque inimigos e supere obstáculos da cor oposta. Os gráficos do game são belíssimos - com alto contraste entre as cores opostas - e a ação é frenética e ininterrupta, contando com inúmeros combos e magias, momentos de plataforma e batalhas contra chefes colossais, sem esquecer os momentos de puzzle.

The Fancy Pants
PSN, Live - 10 dólares

Fancy Pants Adventures é um jogo que começou como um simples game independente em flash, mas fez tanto sucesso que acabou migrando para a PSN e a Xbox Live. Apesar do visual esquisito, o game é altamente viciante e apresenta uma jogabilidade única, que foi transportada com perfeição para a nova versão do game. Além da extensa campanha offline, a versão para consoles chega com muitas novidades, inclusive um modo multiplayer para que até quatro jogadores simultâneos explorem as diversas fases bônus, ou disputem partidas de golfe, king of the hill, trick arenas e muitos outros modos de jogo exclusivos!





Capsized
Steam - 10 dólares

Este é um daqueles games que comprova que os jogos eletrônicos podem ser obras de arte. Capsized é um game de plataforma 2D totalmente desenhado a mão que apresenta cenários altamente psicodélicos de um planeta estranho. Você é um astronauta que acabou caindo neste planeta bizarro, e agora deve utilizar as suas habilidades para se virar, escapar de aliens, resolver puzzles,e claro, sobreviver. À sua disposição, você terá um jetpack e um vasto arsenal. Prepare-se para a mistura de ação, criatividade e raciocínio que este belo game indie pode oferecer.

A QUEDA DA PSN

E A FALTA DE SEGURANÇA ONLINE

O mês de abril foi marcado por uma grande polêmica no mundo dos games: a toda poderosa Sony teve sua rede PSN atacada por hackers, e a rede continua fora do ar, para desespero dos jogadores.

O problema não é nem a queda da rede em si, mas o fato de que ele deixou informações pessoais de mais de 70 milhões de pessoas à mercê de quem realizou o ataque. A própria Sony levou cerca de 5 dias para descobrir que os dados confidenciais de milhares de pessoas haviam vazado.

Muita gente já está processando a Sony por conta disso, e até a poeira baixar, certamente muitos outros irão entrar na justiça. Esta experiência serviu para alertar a todos - tanto jogadores quanto grandes empresas - da fragilidade de um ambiente virtual aparentemente seguro.

Foram-se anos até que os hackers conseguissem "destravar" o Playstation 3, mas, aparentemente, sua rede foi invadida em questão de dias. E isso causou um transtorno que colocou em xeque a segurança online como um todo.

PLAYSTATION®Network

Até que ponto nossos dados estão realmente seguros na internet? O simples fato de um site ser "https" garante que estamos em ambiente seguro?

Na dúvida, tome cuidado com as informações que você divulga por aí. Em tempos de Twitter, Facebook e Tumblr, muita coisa sobre você e sua vida podem estar "dando sopa" na internet.

E que a Sony e suas concorrentes aprendam com este erro, e invistam em novas maneiras de proteger suas redes. Para o bem delas, e para o nosso também.

-Rodrigo Pscheidt

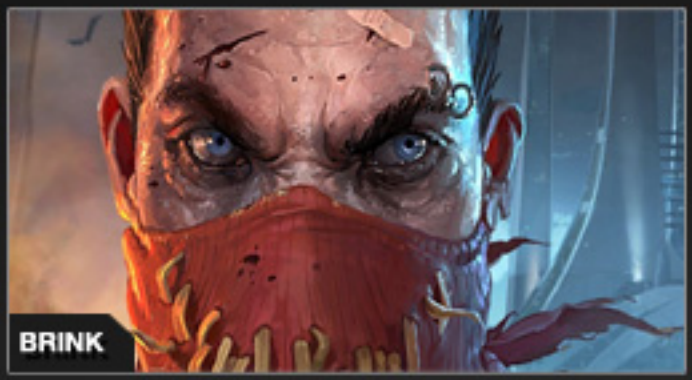
Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

L.A. NOIRE


BRINK

THE WITCHER 2

INFAMOUS 2

DIRT 3

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMESGERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

OPS!FORUM .COM.BR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

Blog
#Programadoresdejogos

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura